

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

**Ia mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shutahath al-mautu qad yantahi.**

**Non è morto ciò che in eterno può attendere
e col volgere di strani eoni, anche la morte può morire.**

Basato su: Necronomicon, di H.P. Lovecraft

Fonti: <http://www.virtualbit.it/hpl/necronomicon.htm> (Simone Giudici)
http://146.19.2.3/~alquier/HPL/azif/n_index.html (Laurent Alquier)
<http://www.geocities.com/Athens/Olympus/9310/ritual.htm> (anonimo)
<http://www.agphapress.it/occulto/articoli/guard.html> (N.R.G.)

Autore: Kaoslord

Sito web: [La Tana del Drago](http://LaTanaDelDrago.com)

Email: kaoslord@superdada.com

Versione: 1.0 del 10 ottobre 2000

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Nota introduttiva: sebbene H.P. Lovecraft abbia più volte assicurato che il Necronomicon, ed il suo folle autore, erano solamente il frutto della sua immaginazione, ancora oggi molte persone credono che entrambi siano realmente esistiti. Non è scopo di questo scritto valutare se si tratti di realtà o finzione, ognuno è libero di credere ciò che vuole. Il mio intento è quello di fornire, ai tanti appassionati di giochi di ruolo, un argomento affascinante da utilizzare per creare avventure o caratterizzare personaggi.

A prescindere dal motivo che vi spinge a consultare questo documento scoraggio vivamente la pratica dei rituali in esso contenuti, non garantisco che siano corretti e completi, in ogni caso non sono responsabile degli eventuali esiti nel caso decidiate di attuarli.

Crediti e Copyright: non ho idea se il materiale qui trattato sia coperto da qualche forma di copyright, avendo trovato le mie fonti su Internet suppongo di no, in ogni caso quest'opera è distribuita senza scopi di lucro. Siete liberi di usarla, modificarla e distribuirla a piacimento, a patto che non diventi fonte di guadagno (compreso il baratto) e che le informazioni presenti sulla prima pagina non vengano eliminate o modificate.

SOMMARIO

<u>NECRONOMICON</u>	1
<u>Lo “scherzo” di Lovecraft</u>	2
<u>Storia del Necronomicon</u>	2
<u>I sette libri</u>	3
<u>Libro dei Nomi Perduti</u>	3
<u>La Testimonianza di Abdul Alhazred</u>	3
<u>Libro degli Antichi</u>	7
<u>Gli Antichi e la loro Progenie</u>	7
<u>Gli Elementi</u>	8
<u>Il Cancelllo</u>	8
<u>Libro dei Luoghi</u>	8
<u>Luoghi Terreni</u>	9
<u>Luoghi Esterni</u>	10
<u>Terre dei Sogni</u>	10
<u>Libro delle Evocazioni</u>	14
<u>I Tempi e le Stagioni da osservare</u>	14
<u>Fare levitare le pietre</u>	14
<u>Evocare Yog-Sothoth ed aprire il Cancelllo</u>	15
<u>Evocare il Grande Cthulhu</u>	18
<u>Evocare Shub-Niggurath l’Oscuro</u>	19
<u>Evocare il Guardiano</u>	20
<u>Libro dei Materiali</u>	23
<u>Strumenti di protezione</u>	23
<u>Strumenti speciali di protezione</u>	24
<u>Libro dei Segni</u>	26
<u>Alfabeto di Nug-Soth</u>	26
<u>Simboli Sacri</u>	26
<u>Segni Potenti</u>	27
<u>Libro dei Rituali</u>	27
<u>Gli Antichi e la Magia Terrena</u>	28
<u>Il Rituale di Dho-Hna</u>	28
<u>Appendice</u>	29

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Lo “scherzo” di Lovecraft

Segue la versione originale (tradotta) dell'editoriale scritto da Lovecraft. Doveva trattarsi, a detta dello stesso autore, di una “burla tra amici”, in realtà lo scritto ebbe un notevole successo ed un'ampia diffusione, tanto che con il passare del tempo numerosi scrittori ed appassionati di fantasy contribuirono a trasformare l'invenzione in leggenda.

Storia del Necronomicon

Il titolo originale dell'opera è Al Azif: "Azif" è l'allocuzione usata dagli arabi per indicare gli strani suoni notturni (dovuti agli insetti) che si supponevano essere l'ululato dei dèmoni. L'autore è Abdul Alhazred, un poeta folle di Sanaa, capitale dello Yemen, che si dice sia vissuto nel periodo dei Califfi Ommiadi, nell'ottavo secolo dopo Cristo. Fece molti misteriosi pellegrinaggi fra le rovine di Babilonia e le catacombe segrete di Memphis, e trascorse dieci anni in completa solitudine nel grande deserto dell'Arabia meridionale, il Raba El Khaliyeh, o "Spazio vuoto" degli arabi antichi, e Dahna, o "Deserto cremisi" dei moderni, ritenuto dimora di spiriti maligni e mostri mortiferi. Di questo deserto coloro che pretendono di averlo attraversato, narrano molte storie strane ed incredibili meraviglie.

Nei suoi ultimi anni di vita Alhazred abitò a Damasco, dove venne scritto Al Azif, e del suo trapasso o scomparsa (nel 738 d.C.) si raccontano molti particolari terribili e contraddittori. Riferisce Ibn Khallikan (un biografo del dodicesimo secolo), che venne afferrato in pieno giorno da un mostro invisibile e divorato in maniera agghiacciante di fronte ad un gran numero di testimoni gelati dal terrore.

Anche la sua follia è oggetto di molti racconti. Egli affermava di aver visitato la favolosa Irem, la Città dalle Mille Colonne, e di aver trovato fra le rovine di un innominabile villaggio desertico le straordinarie cronache ed i segreti di una razza più antica dell'umanità. Non seguiva la religione musulmana, ma adorava delle Entità sconosciute che si chiamavano Yog e Cthulhu.

Intorno all'anno 950, l'Al Azif, che era stato diffuso largamente, anche se in segreto, tra i filosofi dell'epoca, venne clandestinamente tradotto in greco dall'erudito bizantino Teodoro Fileta, col titolo Necronomicon, cioè, letteralmente: "Libro delle leggi che governano i morti".

Per un secolo favorì innominabili esperienze, finché non venne soppresso e bruciato intorno al 1050 dal vescovo Michele, patriarca di Costantinopoli. Dopo di ciò il suo nome fu solo furtivamente sussurrato ma, nel tardo Medioevo (1228), il danese Olaus Wormius ne fece una traduzione latina, basata sulla versione greca di Fileta, che vide la stampa due volte: una alla fine del quindicesimo secolo, in caratteri gotici (evidentemente in Germania), e una nel diciassettesimo (probabilmente in Spagna).

Entrambe le edizioni sono prive di qualsiasi segno di identificazione, e possono essere localizzate nel tempo e nello spazio solo in base a considerazioni riguardanti il tipo di stampa.

L'opera, sia in latino che in greco, venne posta nell'Index Expurgatorius sin dal 1232 da papa Gregorio IX, cui era stata mostrata la traduzione di Wormius. A quell'epoca l'originale arabo era già andato perduto, come mostra la prefazione alla prima versione latina (vi è tuttavia un vago indizio secondo cui una copia segreta sarebbe apparsa a San Francisco in questo secolo, e sarebbe andata distrutta nel famoso incendio del 1906).

Nessuna notizia si ebbe più della versione greca - che fu stampata in Italia fra il 1560 e il 1570 - fino al resoconto del rogo cui fu condannato nel 1692 un cittadino di Salem con la sua biblioteca. Una traduzione in inglese fu fatta dal dottor John Dee intorno al 1580, non venne mai stampata, ed esiste solo in alcuni frammenti ricavati dal manoscritto originale.

Delle versioni latine attualmente esistenti, una (del quindicesimo secolo) è custodita nel British Museum, mentre un'altra (del diciassettesimo secolo) si trova nella Bibliothèque Nationale a Parigi. Altre edizioni del diciassettesimo secolo sono nella Widener Library ad Harvard, nella biblioteca della Miskatonic University ad Arkham e presso l'università di Buenos Aires. Comunque esistono certamente numerose altre copie presso dei privati, ed in proposito

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

circola con insistenza la voce che un esemplare del testo in caratteri gotici del quindicesimo secolo faccia parte della collezione privata di un celebre miliardario americano.

Sembra anche che presso la famiglia Pickman di Boston sia presente una copia del testo greco stampato in Italia nel sedicesimo secolo: se è vero, questa è comunque certamente svanita insieme col pittore R. U. Pickman, di cui si sono perse le tracce dal 1926.

Il libro è posto all'indice da tutte le religioni del mondo. La sua lettura determina conseguenze terribili. Si dice che sia appunto da vaghe notizie su quest'opera (della cui esistenza una ben piccola parte della gente è al corrente), che lo scrittore R. W. Chambers abbia tratto lo spunto per il suo celebre romanzo The King in Yellow, il cui filo conduttore è un libro iniziatico la cui lettura provoca la follia.

I sette libri

Sette sono i libri che compongono il Necronomicon; non si tratta di singoli libri separati, il tomo è uno solo, li si potrebbero intendere come sezioni che vanno a comporre un singolo volume. Essi sono:

1. Libro dei Nomi Perduti:

Questo libro racconta il viaggio intrapreso dall'autore e di come gli sono stati rivelati gli arcani segreti contenuti nei libri seguenti.

2. Libro degli Antichi:

Chi sono gli Antichi, da dove provengono, dove dimorano e come richiamarli.

3. Libro dei Luoghi:

Questo libro parla di determinati luoghi terreni ed ultraterreni, posti reali ed altri leggendari, dove sono e come raggiungerli.

4. Libro delle Evocazioni:

Quali rituali usare e quali Cancelli aprire per evocare gli Antichi ed altre “presenze”.

5. Libro dei Materiali:

Attrezzature, materiali e protezioni che l'evocatore dovrà utilizzare.

6. Libro dei Segni:

Simboli, segni e linguaggi da conoscere per eseguire l'evocazione.

7. Libro dei Rituali:

Cerimonie e rituali da eseguire per conoscere gli eventi passati e futuri ed i segreti dell'Arte Evocativa.

Da questo punto in poi la forma narrativa passa in prima persona, ovvero come se fosse stato lo stesso Abdul a scrivere. In alcuni punti può risultare farneticante e confuso, ma in fin dei conti si tratta sempre della traduzione del diario di un poeta pazzo.

Libro dei Nomi Perduti

La testimonianza di Abdul Alhazred:

Questa è la testimonianza di tutto quello che ho visto ed imparato durante il possesso dei *Tre Sigilli di MASSHU*. Ho visto mille e una lune, certamente sufficienti per la durata della vita umana, benché sia risaputo che il Profeta visse molto più a lungo. Sono debole e malato, mi trascino con stanchezza ed un sospiro è appeso nel mio petto come un'oscura lanterna, sono vecchio.

I lupi trasportano il Loro nome negli ululati notturni, e questa calma, tenue voce mi chiama da lontano. Ed una voce ancor più vicina urla nel mio orecchio con empia impazienza. Sarà il peso della mia anima a decidere il luogo finale del mio riposo. Prima che ciò avvenga devo qui narrare degli orrori che camminano silenziosamente là fuori e che giacciono in attesa alla porta

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

di ogni uomo, per costoro è l'*Arte Arcana* che veniva tramandata dalla notte dei tempi, dimenticata dai più e ricordata da pochi, gli adoratori degli *Antichi* (possano i loro nomi essere cancellati).

Se non dovessi terminare questo compito prendete ciò che ho scritto e scoprite il resto, il tempo stringe e gli uomini non sanno o non comprendono il male che li attende, da ogni lato, da ogni Portale, da ogni barriera infranta, da ogni scellerato accolto all'altare della follia.

Avverto chiunque voglia leggere questo libro che la “casa degli uomini” è osservata dagli *Antichi Dei e Demoni*, che cercano vendetta per la dimenticata battaglia che prese luogo da qualche parte nel Cosmo e che lacerò i Mondi nei giorni che precedettero la creazione dell'uomo.

Sappiate che ho attraversato tutti i *Territori degli Dei*, sono sceso nei ripugnanti luoghi della Morte che possono essere raggiunti attraverso i *Cancelli di GANZIR*, che furono costruiti ad *UR* nei giorni che precedettero i Babilonesi.

Siate anche a conoscenza che ho parlato con ogni genere di spirito e demone, i cui nomi non sono più conosciuti nella società degli uomini, o non lo furono mai, e che i loro *Sigilli* sono qui trascritti. Che *ANU* possa avere pietà della mia anima.

Ho visitato le *Terre Sconosciute*, che nessuna mappa ha mai tracciato. Ho vissuto nel deserto dello *Spazio Vuoto*, dove ho parlato con i demoni e gli spiriti di uomini massacrati e di donne morte di parto, vittime del diavolo *LAMMASHTA*.

Ho viaggiato sotto i Mari, alla ricerca del *Palazzo dei Nostri Maestri*, ed ho trovato i monumenti di civiltà perdute e decifrato le scritture di alcune, mentre altre rimangono sconosciute ad ogni uomo vivente. Questi popoli sono stati distrutti a causa della conoscenza che ora io trasmetto in questo libro.

Ho esplorato le stelle e tremato davanti agli Dei. Ho trovato la formula per passare il *Cancello di ARZIZ* ed andare nei reami dimenticati di *IGIGI*.

Ho evocato demoni e richiamato alla vita i morti, ho materializzato gli spiriti dei miei antenati sulle cime dei templi costruiti per toccare le stelle e raggiungere le più profonde cavità degli inferi.

Ho lottato invano con il *Mago Nero AZAG-THOTH* e sono fuggito sulla Terra chiamando a me *INANNA* e suo fratello *MARDUK*.

Ho comandato eserciti fatti di orde demoniache assoggettate ai miei voleri, compreso *NGAA*, il Dio dei Selvaggi, che soffiava fiamme e ruggiva come mille tuoni.

Ho trovato il Cancelli che conduce nell'*Aldilà*, che gli *Antichi* osservano costantemente bramosi di entrare nel nostro mondo. Ho conosciuto i testimoni di civiltà perdute che osarono aprire questo diabolico passaggio e per questo vennero distrutte.

Ho avuto paura.



Sono venuto a conoscenza di tutto il sapere che vi sto tramandando in modo assai peculiare, quando ancora ero l'illetterato figlio di un pastore della Mesopotamia.

Viaggiando da solo tra le montagne dell'Est, chiamate *MASSHU* dalle persone che le popolano, mi sono imbattuto in una roccia grigia scolpita con tre strani simboli. Fermamente piantata nel terreno, alta come un uomo e larga come un toro, non potevo spostarla. Pensando che fosse un'opera fatta intagliare da un regnante per commemorare un'antica vittoria contro un nemico ho acceso un fuoco ai suoi piedi per proteggermi dai lupi che vagano in quelle regioni e mi sono messo a dormire, dato che era quasi notte e mi trovavo troppo distante dal mio villaggio per tornare indietro. A circa tre ore dall'alba vengo svegliato dall'ululato di un cane, o forse un lupo, stranamente forte e vicino. Del fuoco non rimanevano che i tizzoni. I carboni ardenti gettavano una debole ombra danzante sul monumento di pietra con i tre

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

simboli scolpiti. Mi accinsi ad accendere un altro falò quando la roccia cominciò a sollevarsi lentamente ed a librarsi in aria, come se fosse uno spirito. Non potevo muovermi o parlare per il terrore che afferrò il mio corpo ed avvolse le sue fredde dita attorno al mio cranio.

Subito udii una voce sommessa poco distante da lì, e provai una paura più concreta, la possibilità che si trattasse di ladri, tornato in me stesso mi rifugiai tremante tra l'erba alta. Un'altra voce si unì alla prima, ed in poco tempo numerosi uomini vestiti di nero giunsero sul luogo dove mi trovavo circondando la pietra fluttuante, verso la quale non mostravano alcun timore.

Potevo vedere chiaramente che i tre simboli scolpiti sulla pietra brillavano di un fiammeggiante colore rosso, come se la roccia andasse a fuoco. Le figure salmodiavano insieme una preghiera o invocazione, della quale percepivo solo alcune parole in una lingua a me ignota, benché, *ANU* abbia pietà della mia anima, ora quei rituali non mi sono più sconosciuti.

Gli uomini in nero, le cui facce non fui in grado vedere o riconoscere, cominciarono a tracciare simboli in aria con i coltelli che scintillavano freddi e taglienti nella notte.

Al di sotto della roccia danzante, la coda di un serpente spuntava dal terreno. Quel serpente era molto più grande di qualsiasi altro avessi mai visto. La parte più sottile del suo corpo era ampia come le braccia di due uomini, al suo ergersi dal terreno una seconda coda spuntò fuori, accompagnata ben presto da un'altra ed un'altra ancora. Queste furono seguite da altri tentacoli ed il terreno cominciò a tremare sotto la loro pressione. Il canto dei preti diveniva sempre più fragoroso ed isterico.

IA! IA! ZI AZAG!

IA! IA! ZI AZKAK!

IA! IA! KUTULU ZI KUR!

IA!

Il terreno dove mi stavo nascondendo venne bagnato da qualche sostanza proveniente dal luogo dove si svolgeva il rito. Toccai il liquido, era sangue. Terrorizzato urlai, rivelando così la mia presenza ai preti. Si girarono verso di me e vidi con disgusto che si erano tagliati il torace con i pugnali per qualche scopo mistico che ignoravo, benché ora io sappia che è il sangue il cibo di questi spiriti. Per questo motivo i campi dopo una battaglia brillano di una luce innaturale che è la manifestazione di tali entità che si alimentano. Possa *ANU* proteggere noi tutti.

Il mio urlo ebbe l'effetto di gettare il loro rituale nel caos. Corsi via attraverso il percorso che mi condusse fin lì, con i preti che mi inseguivano, anche se alcuni rimasero sul luogo, probabilmente per terminare il rito. Il mio cuore batteva impazzito e la mia testa bruciava mentre alle mie spalle sentivo il suono di fulmini e rocce che si spaccavano, il terreno cominciò a tremare ed infine caddi.

Alzatomi mi girai per affrontare i miei assalitori nonostante fossi disarmato. Con mia grande sorpresa non c'era nessuno, delle vesti nere giacevano al suolo senza un corpo al loro interno.

Mi avvicinai con cautela ad una di queste, ed usando un lungo ramoscello, la sollevai. Tutto quello che restava del prete era una pozza di melma, simile ad un olio verdastro, che odorava come un cadavere lasciato a marcire sotto il sole.

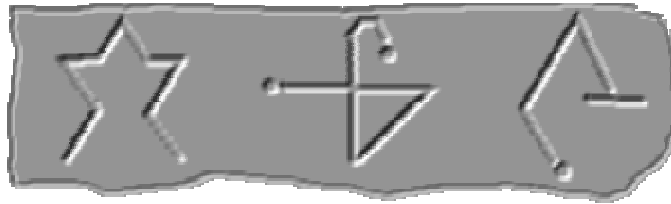
Malgrado la paura ed il fetore ero intenzionato a verificare se anche agli altri era toccata la stessa sorte. Risalii il pendio accertandomi che anche le altre vesti nere erano nelle medesime condizioni. Arrivai quindi davanti alla roccia grigia che non galleggiava più in aria ma era tornata a terra. Il serpente, o qualunque cosa fosse, era sparito. Il terreno rifulgeva di una luce arcana ed innaturale. Tra le braci del fuoco, ormai fredde, giaceva una placca metallica. La raccolsi e notai che era incisa, mentre la osservavo la testa cominciò a dolermi come se un diavolo stesse martellando il mio cranio, quando un raggio di luna colpì l'amuleto di metallo capii di cosa si trattava ed una voce si insinuò nella mia mente svelandomi i segreti della scena a cui avevo assistito in una parola:

KUTULU

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Questi sono i simboli scolpiti sulla roccia grigia, che è la Porta per l'*Aldilà*:



Dei tre simboli, il primo è la prova che la nostra razza arriva da oltre le stelle ed è chiamato *ARRA* nella lingua dello scriba che me lo spiegò. Nella lingua degli antichi abitanti di Babilonia si chiama *UR*. Si tratta del *Sigillo del Patto degli Dei Maggiori*, grazie al quale, coloro che lo hanno donato a noi, non possono dimenticarci. Hanno giurato! Spiriti del Cielo, ricordate!

Il secondo è il *Segno Antico*, ed è la Chiave per invocare il *Potere degli Dei Maggiori*, se usato in abbinamento con le parole ed i simboli appropriati. Il suo nome è *AGGA*.

Il terzo segno è il *Sigillo del Guardiano*, chiamato anche *BANDAR*. I *Guardiani* sono una razza mandata dai *Maggiori* perché vigilino su di noi, a patto che i rituali ed i sacrifici richiesti siano stati fatti, altrimenti, se invocati, ci si rivolteranno contro.

Questi simboli, perché siano efficaci, devono essere incisi su pietra e posti a terra, oppure scolpiti sull'altare delle offerte o riportato sulla *Roccia dell'Evocazione*, o ancora, intagliati sul metallo delle Divinità ed appesa al collo ma nascosti alla vista dei profani. Di questi tre, *ARRA* ed *AGGA* si possono usare separatamente (senza abbinarli con altri simboli). *BANDAR* invece non deve **mai** essere usato da solo, ma con almeno uno degli altri due, in quanto al *Guardiano* deve essere rammentato il Patto che intercorre tra gli *Dei Maggiori* e la nostra razza, altrimenti si ribellerà trucidando l'evocatore e saccheggiando la città finché non interverranno gli Dei stessi, richiamati dalle lacrime della gente e dai lamenti delle donne.

KAKAMMU!

L'amuleto che ho trovato tra le ceneri del fuoco e che catturò la luce della luna è un potente sigillo contro qualunque cosa possa giungere dal *Cancello sull'Aldilà*. Per inteso, l'amuleto funziona solamente se cattura la luce della luna sulla sua superficie, nelle notti nuvolose o senza luna la protezione è molto debole ed i famigli provenienti dalle *Terre Antiche* potrebbero infrangere la barriera ed essere portati in questo mondo dai loro servitori. Non bisogna mai ricorrere a loro in questi casi, la luna è il simbolo più potente del Patto. *INANNA*, padre di tutti gli Dei, ricorda!

L'amuleto deve essere fatto di puro argento ed inciso alla luce della luna piena, in modo che i suoi raggi possano risplendere sulla sua superficie ed essere catturati al suo interno. Devono essere pronunciati gli incantesimi giusti ed eseguiti i rituali previsti. L'amuleto non deve **mai** essere esposto ai raggi solari, altrimenti *SHAMMASH*, detto *UDU*, ruberà per gelosia i poteri del sigillo. In questo caso il talismano deve essere immerso in acqua di canfora e gli incantesimi ed i rituali vanno ripetuti, anche se sarebbe meglio fabbricarne un altro.

Questi segreti che vi tramando non dovranno mai essere divulgati ai profani o agli *Adoratori dell'Antico Serpente*, conservateli nel vostro cuore, sempre silenziosi. La pace sia con voi!

Da quella fatidica notte in poi ho vagato per ogni dove alla ricerca delle chiavi per comprendere il sapere che mi era stato dato. È stato un viaggio penoso e solitario, ho abitato in tanti paesi, ma nessuno divenne la mia casa, ho imparato lingue, usi e costumi di ogni popolo.

Gli amici della mia giovinezza mi hanno dimenticato ed io ho dimenticato loro. Sono rimasto sette anni lontano dalla mia famiglia e quando tornai scoprii che si erano uccisi l'un l'altro per motivi che nessuno fu in grado di spiegarmi, ed il loro gregge poco dopo cadde vittima di una strana epidemia.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Ho vagato come un mendicante di città in città rimanendovi fino a quando gli abitanti non ritenessero più opportuno linciarmi che tenermi in prigione. Occasionalmente riuscivo a convincere qualche uomo colto che sarei stato uno scolaro provetto, così potei leggere gli *Antichi Testi* ed apprendere i dettagli della negromanzia, stregoneria, magia ed alchimia. Ho imparato gli incantesimi che provocano le malattie umane, la peste, la cecità, la follia e la morte.

Conosco tutti i tipi di demoni, diavoli, mostri, famigli e spiriti esistenti, i loro nomi e poteri ed ho acquisito le leggende sugli *Antichi*. So come evocare gli *Dei Astrali* ed ottenere il loro aiuto in caso di necessità. Ho scoperto quali terribili presenze abitano dietro gli spiriti astrali che controllano l'entrata al *Tempio Maledetto* dove risiede l'*Antico tra gli Antichi*, il cui nome non posso qui riportare.

Ma ora che mille e una lune sono passate la mia ora sta arrivando, *KUTULU* sta reclamando la mia anima, *AZAG-THOTH* vuole dilaniare la mia carne, il mio destino è segnato.

Ricordate, sempre ed in ogni momento, di chiamare a voi gli Dei perché non si dimentichino della loro promessa. Accendete fuochi sulle colline più alte e sulla cima di ogni tempio e piramide in modo che Loro li vedano e possano ricordare.

Ricordate, sempre ed in ogni momento, di copiare le formule esattamente come le ho riportare io, perché anche il più piccolo errore, una singola linea spezzata significa offrire un passaggio agli *Antichi* per entrare in questo mondo. Recitate gli incantesimi come sono scritti. Preparate i rituali senza errare ed eseguiteli nei luoghi e nei tempi appropriati offrendo i giusti sacrifici.

Possano gli Dei essere misericordiosi con voi! Possiate sfuggire alle fauci di *MASKIM* e sgominare il potere degli *Antichi*.

Possano gli Dei garantirvi la morte prima che gli *Antichi* governino nuovamente la Terra!

KAKAMMU! SELAH!

Libro degli Antichi

Gli Antichi e la loro Progenie

Gli *Antichi* furono, gli *Antichi* sono e gli *Antichi* saranno. Venuti dalle stelle oscure prima della nascita dell'uomo, sono Terra primordiale inosservati, covando sul fondo mentre gli anni passavano, finché le terre non dai mari e loro le invasero. Costruirono maestose ghiaccio dei Poli, ed in questi luoghi, coloro che non appartengono alla Natura e gli Dei hanno dannato, dei templi.

La progenie degli *Antichi* ricoprì la Terra e sopravvisse negli anni, generando ogni sorta di Hanno visitato ogni luogo e visto ogni cosa. Hanno senza ritegno le vie dell'oscurità creando opere blasfeme.

Non tutti i seguaci di *Azathoth*, il loro capo, la Terra come luogo della loro discesa, molti tra le stelle, ma gli *Antichi* impararono a richiamare mondo i loro fratelli lontani, per farli accorrere *Dei del Cielo* fossero apparsi.

L'uomo fece la sua comparsa e venerò gli Alcuni impararono ad evocare coloro che si trovano Mondì e Piani di esistenza e nel loro folle gesto una morte orribile. Altri cercarono di distruggere le



discesi sulla
degli oceani
emersero
città sul

eressero

abominio.
percorso
mpie e

scelsero
dimorano
u questo
ualora gli

Antichi.
u altri
trovarono
immagini

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

ed i simboli degli *Antichi*, ma furono loro ad essere distrutti.

Finalmente gli *Dei del Cielo* aprirono gli occhi e videro l'orrore generato da quei dannati. Nella loro collera i *Grandi Dei* scacciarono gli *Antichi* dalla Terra gettandoli nel Vuoto tra i Piani dove regna il caos e misero il loro sigillo sul Cancellò esiliandoli.

Cthulhu l'Abominevole si levò dalle profondità scagliandosi con furia bestiale contro i *Guardiani della Terra*, i quali lo fermarono ed imprigionarono, con incantesimi di immane potenza, al di sotto della città di *R'lyeh* dove dormirà sogni di morte fino al termine degli eoni.

Relegati nelle loro prigioni, aldilà dello spazio conosciuto dall'uomo, su altri Piani di esistenza, attendono il momento del loro ritorno.

Consapevoli di ciò e della debolezza umana gli *Dei del Cielo* ci donarono *ARRA*, *AGGA* e *BANDAR*, i *Tre Sigilli di MASSHU*, che hanno il potere di proteggerci dagli *Antichi*.

Gli *Antichi* dormono ed aspettano, si nutrono dei sogni degli uomini ed i loro sogni sono gli incubi di ogni uomo.

Gli Elementi



gni *Antico* ha un'innata affinità con i quattro elementi principali (aria, acqua, fuoco e terra). Ad esempio, *Cthulhu* è una divinità marina con la testa di piovra. Il suo satellastro *Hastur* (in perenne contrasto con *Cthulhu*) è legato all'elemento dell'aria, ed una terza chiamata *Cthugha* è un elementale del fuoco.

Questi tre sono conosciuti come *Antichi Maggiori*, mentre i loro sottomessi sono gli *Antichi Minori*. Più precisamente i servitori di *Cthulhu* sono noti come *I Sommersi* (guidati da *Dagon* e *Hydra*), quelli di *Cthugha* come *Creature di Fiamma* (il cui leader *Fthaggua* risiede nel mondo di *Ktynga*) e quelli di *Hastur* come *Gli Esterni* comandati da *N'gha-Kthun*).

Questi *Antichi*, assieme ad *Azathoth* ed *Ubbo-Sathla*, hanno combattuto e perso una guerra contro gli *Dei Maggiori*, o *Dei del Cielo*, perciò vennero scacciati dal mondo e relegati su stelle lontane o imprigionati in luoghi segreti sulla Terra.

Il Cancellò

gli *Antichi* sono tra noi, ma non possono afferrarci se non li invochiamo. Essi sono in attesa dietro al *Cancellò*. Il *Cancellò* è qualunque luogo in qualsiasi tempo perché gli *Antichi* sono ovunque in qualsiasi momento.

Ogni uomo che conosca i Segni e le Parole giuste può aprire un *Cancellò* dove e quando vuole. Aprire un *Cancellò* non significa però avere il controllo su ciò che ne uscirà, ne essere certi di cosa verrà fuori. Esistono luoghi, tempi e modi per operare i rituali arcani.

Libro dei Luoghi

Vi narrerò ora dei luoghi che potrete visitare, posti misteriosi ed arcani che pochi hanno visitato ed ancora meno hanno lasciato conservando abbastanza sanità mentale da poterne parlare.

Prima toccherà ai luoghi terreni raggiungibili con mezzi normali, poi sarà il turno di quelli esterni dove solo un *Antico*, o un suo servo, vi può condurre, infine toccherà alle *Terre dei*

Sogni, un abile viaggiatore potrà arrivarci fisicamente attraverso un *Cancello*, altrimenti il metodo più semplice è quello di visitarli sognando.

Luoghi Terreni

gli *Antichi* vennero ed eressero le loro ciclopiche città, fatte di nera ossidiana e solido basalto, costruite ad immagine dei loro Creatori, con immensi corridoi dove potere camminare sulle ali dei venti ed innumerevoli colonne e torri che si innalzano verso i cieli come orribili artigli, ornate da cupole splendenti e finestre di cristallo, dalle quali potessero vedere le Stelle da dove provenivano.

Questi luoghi sono difficili da raggiungere ed al loro interno ancora vivono i Servi e gli Adoratori degli *Antichi*, in agguato negli angoli bui per assalire gli sventurati viaggiatori.

R'lyeh: di tutti i luoghi dove gli *Antichi* risiedono *R'lyeh* è di certo il più infame. Questa è la città di *Cthulhu* e dei suoi servi, giace nelle oscure profondità dell'oceano sud-orientale vicino alla dimenticata *MU*¹. Si narra che quando verrà il *Tempo delle Stelle*, di tutti questi luoghi *R'lyeh* sarà il primo a rivelarsi al Mondo rilasciando la schifosa prole di *Cthulhu*, nel frattempo il *Grande Immondo* attende e sogna...



Phn'glui M'gl wna'f, Cthulhu R'lyeh Wgha Nagl Ftaghn

Leng: procedendo nell'estremo nord, oltre le terre del crepuscolo di *Inquanok*, in mezzo alla grande distesa ghiacciata troverete l'oscuro e maestoso *Altopiano di Leng la Proibita*. Andate a visitare l'eterna *Leng*, la città del Fuoco Malefico Sempre Ardente, del nauseante e squamoso *Shantak*, dell'urlante *Na-Hag* che cova in oscure caverne e perseguita i sogni degli uomini con strane follie e del *Tempio di Pietra Grigia*, al di sotto della tana degli *Orrori della Notte*, dove risiede colui che indossa la *Maschera Gialla*.

Irem: detta anche *La Città delle Mille Colonne*, si trova nel cuore del *Raba El Khaliyeh*, nascosta agli occhi dei profani dal deserto cremisi che la inghiottì. In quel luogo, dove non passa alcuna carovana, ho trascorso dieci anni vedendo cose strane e meravigliose. *Irem* ospita un immane potere e conoscenze occulte, è un paradiso terrestre per gli iniziati ed un luogo di grande malvagità per i profanatori.

Iperborea: qui giace *Ubbo-Sathla*, l'Origine e la Fine, colui che per primo si ribellò e mosse guerra contro gli *Dei Maggiori*. Dorme ed attende in *Y'qaa*, la Luce Grigia, al di sotto dell'antica *Iperborea*.



¹ Atlantide.

Luoghi Esterni

Qui vi narro di alcuni luoghi dove gli *Antichi* dimoravano prima scendere sulla Terra. Aldilà delle stelle, nel buio eterno, essi dimoravano e molti ancora vi risiedono. Per visitare questi posti occorre essere pazienti, solo a pochi eletti viene concesso il privilegio di viaggiare attraverso il tempo e lo spazio per vedere i luoghi dove Essi sono nati.

Ahimè, la pazzia o la morte sono il pedaggio da pagare per intraprendere questo cammino. Comunque, è possibile aprire un Cancelli, come vi insegnerò più avanti, ma siate cauti, perché aldilà di esso c'è chi vi osserva e se commettete un errore, anche banale, sarete trascinati senza pietà nei luoghi dell'eterno terrore e del dolore senza fine².

Yuggoth: è una strana sfera oscura sull'estremo bordo del nostro sistema solare, ancora sconosciuta agli astronomi. Ci sono città maestose su *Yuggoth*, con file sterminate di torri costruite in pietra nera. Il sole non risplende luminoso, ma chi vi abita non ne ha bisogno, anzi, lo trovano fastidioso se non dannoso. Le loro grandi case e gli immensi templi sono privi di finestre. I fiumi sono neri come pece e scorrono, sotto ponti enormi, per irrigare sconfinati giardini di oscurità.

Yaddith: è un mondo abitato da creature che costruiscono labirinti di metallo con i loro nove artigiani per imprigionarvi i ripugnanti *Dhole*, seguiti dalle fattezze abominevoli desiderosi di dilaniare le loro prede. Interminabili ed elaborate strutture di metallo si ergono su vertiginosi abissi, oscillando e tremando sotto i terribili colpi di chi vi è imprigionato. Incantesimi dal potere inimmaginabile vengono gettati sulle costruzioni per mantenerle salde e per scacciare il nemico. Più soli risplendono su Yaddith, e quando essi tramontano ed i suoi abitanti dormono i *Dhole* li inseguono nei loro sogni popolandoli di incubi, dei quali si nutrono per diventare ancora più grandi, orribili e forti, costringendo gli “yaddithi” a costruire prigioni di metallo più ampie e sicure. Questo è il terribile destino di Yaddith, al quale non si può sfuggire.

Terre dei Sogni

Esiste un lago che nessun fiume alimenta e dal quale non nasce alcun corso d'acqua, la terra che lo ospita si chiama *Mnar*. Sulle sue sponde, in tempi immemorabili, quando il mondo era giovane e l'uomo ancora non era nato, venne creata la città di pietra grigia di *Ib* da creature vecchie come il lago stesso. Queste creature, dall'aspetto tanto orribile che non oso descriverle, adoravano *Bokrug*, il Grande Serpente d'Acqua.

L'uomo nacque e creò i suoi villaggi nella terra di *Mnar*, arrivando fino al lago dove eresse la città di *Sarnath* vicino a quella di *Ib*. Quando l'uomo vide gli abitanti della città di pietra grigia rimase disgustato dal suo aspetto e dagli orrendi idoli che aveva scolpito. Tali creature si rivelarono deboli e l'uomo decise che non erano degne di calpestare la loro terra. Un giorno, i guerrieri di *Sarnath* attaccarono la città di *Ib* e spinsero i suoi abitanti dentro le acque del lago, gettandovi poi anche le loro statue. In segno di vittoria gli uomini portarono a *Sarnath* una scultura di *Bokrug* e la misero nel loro tempio, ma la notte seguente accadde qualcosa di tremendo, una luce misteriosa fu vista riflettere sul lago, al mattino la statua di *Bokrug* era scomparsa ed il gran sacerdote *Taran-Ish* venne trovato morto, ma prima che ciò accadesse era riuscito a tracciare col proprio sangue la parola Destino.

Trascorsero centinaia d'anni e *Sarnath* prosperò oltre ogni limite, crescendo in potenza e bellezza, i suoi eserciti conquistarono le città vicine e *Mnar* divenne un unico regno. Nessuno

² Come già detto nel paragrafo [Storia del Necronomicon](#) Abdul Alhazred morì tragicamente per mano di uno di questi “osservatori”.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

ricordava più cosa era accaduto a *Taran-Ish*, la distruzione di *Ib* veniva commemorata di anno in anno con balli, canti e rituali che glorificavano i coraggiosi che bandirono le immonde creature dal mondo e maledicevano *Bokrug* e le ossa dei defunti che giacevano in fondo al lago. Mille anni trascorsero dalla vittoria su *Ib*, la ricorrenza sarebbe stata festeggiata come mai in passato era accaduto, da ogni punto del regno arrivarono principi, nobili e persone comuni, mercanti di ogni genere, giocolieri ed animali esotici, stranezze e meraviglie di ogni tipo. Verso la mezzanotte tutti i cancelli di bronzo di *Sarnath* si spalancarono ed una immonda oscurità emerse dal lago oscurando la pianura e riversandosi nella città. Nelle menti di chi vide quell'orrore nacque la follia, tutti fuggirono in preda ad un terrore inimmaginabile, ed in mezzo alla calca apparve la statua di *Bokrug*, *Sarnath* cadde e con lei il suo impero. Il Grande Serpente d'Acqua viene ora venerato in tutta *Mnar* e sulla Roccia Grigia chiamata *Akurion*, che emerse dal lago durante la caduta di *Sarnath*, quando le acque sono calme, si può leggere la scritta:

Ib è andata ma i suoi Dei ancora la abitano.

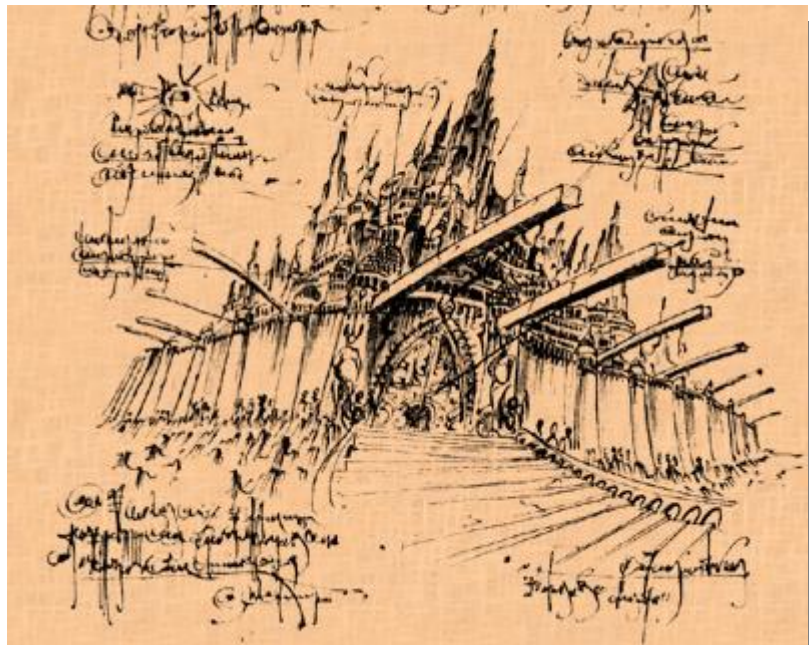
Aldilà del Mondo è la città gemella Lh-yib, nascosta nelle barbare terre di Zimmeria.

Là il suo Popolo, gli Antichi Sommersi, gli Dei che mai furono venerati; fino alla venuta di Cthulhu.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

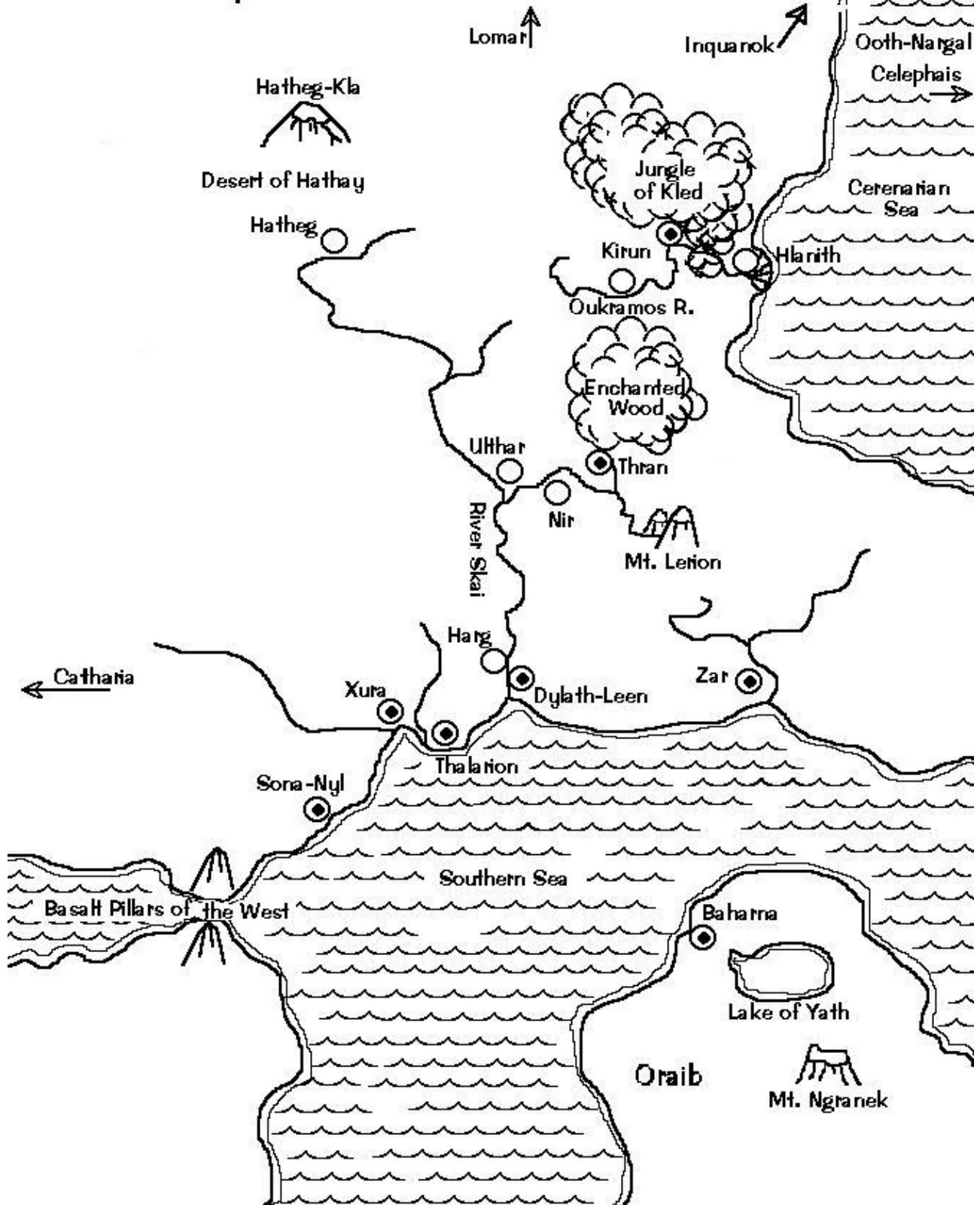
n el mezzo della grande distesa di ghiaccio, in un luogo sconosciuto, c'è la montagna di *Kadath*, sulla cui sommità si erge il Castello di Onice. Nubi oscure ne avvolgono la vetta maestosa come un sudario e la non luce di antiche stelle si riflette sulle torri titaniche e sui muri invalicabili. Rune maledette custodiscono il buio cancello costruito da mani dimenticate, solo dolore e sventura attendono colui che oserà attraversare queste porte spaventose. Gli Dei della Terra banchettano dove *Altri* una volta camminavano in mistiche sale senza tempo ed alcuni li hanno visti rapidamente, dormendo, tramite strani occhi senza vista.



necronomicon

"Il Libro dei Morti"

Map of Ye Known Portions of Ye Dreamland



Libro delle Evocazioni



I lettore deve sempre ricordare che si espone personalmente quando evoca Uno di Loro, che è assai azzardato e pericoloso disturbare il sonno degli *Antichi* e che raramente è facile scacciarli una volta evocati. Ci sono regole, luoghi e tempi da rispettare. Un lettore saggio ed attento imparerà le giuste pratiche, chi sottovaluterà i miei avvertimenti se ne pentirà amaramente in eterno.

I Tempi e le Stagioni da osservare

Per evocare uno degli *Esterni* dovete rispettare i Tempi e le Stagioni previste, osservare i cicli lunari, il movimento dei pianeti, il passaggio del Sole attraverso lo Zodiaco ed il levarsi delle costellazioni.

I *Rituali Basilari* devono essere eseguiti soltanto nelle stagioni appropriate, ovvero: a *Candelora* (il secondo giorno del secondo mese), a *Beltane* (la vigilia del quinto mese), alla *Festa del Raccolto* (il primo giorno dell'ottavo mese), a *Roodmas* (il quattordicesimo giorno del nono mese) e ad *Halloween*³ (la vigilia dell'undicesimo mese).

Richiamate il temibile *Azathoth* quando il Sole è nel segno dell'Ariete, del Leone o del Sagittario; la Luna è in fase calante; Marte e Saturno sono in congiunzione.

Il potente *Yog-Sothoth* risponde agli incantesimi quando *Sol*⁴ si trova nella fiammeggiante Casa del Leone durante il *Giorno del Raccolto*.

Evocate il terribile *Hastur* la notte di *Candelora*, quando *Sol* è in Acquario e Mercurio in terza.

Supplicate il grande *Cthulhu* solo la vigilia di *Halloween*, quando il Sole dimora nella Casa dello Scorpione ed Orione è salito. Quando il *Giorno dei Santi*⁵ cade sotto la Luna Nuova il potere è al massimo.

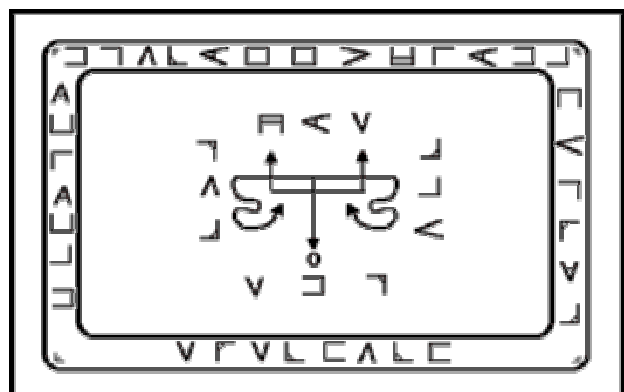
Chiamate *Shub-Niggurath* quando i fuochi di *Beltane* risplendono sulle colline ed il Sole si trova nella Seconda Casa.

Fare levitare le pietre

Per formare il Cancelli, attraverso il quale Loro possono manifestarsi, bisogna disporre le pietre nella configurazione esatta.

Innanzitutto dovete innalzare le quattro pietre cardinali che segnano la direzione dei quattro venti quando ululano durante le loro stagioni.

A nord ponete la pietra del Grande Freddo, da dove giunge il gelido vento invernale, con sopra inciso il Segno del Toro.



³ In originale viene chiamata *Hallowmas*, per convenienza ho tradotto in Halloween dato che si riferisce al medesimo periodo.

⁴ Non ho trovato traduzione per *Sol*, dovete interpretarlo da soli, anche se suppongo possa trattarsi di una forma poetica per indicare il Sole.

⁵ Sebbene Abdul fosse arabo non seguiva la religione musulmana ed utilizza questa ricorrenza cristiana solo per identificare il periodo dell'anno.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

A sud (ad una distanza di 5 passi dalla pietra del nord) ponete la pietra del Caldo Feroce, da dove proviene il vento estivo, con sopra inciso il Segno del Leone.

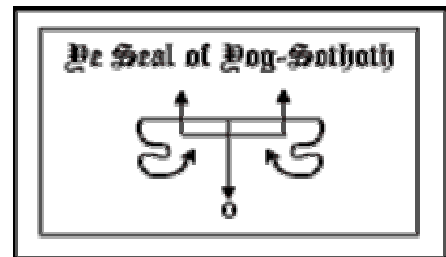
Ad est ponete la pietra del Vento Turbinante, dove sorge il primo equinozio, con sopra inciso il Segno dell'Acquario.

Ad ovest (ad una distanza di 5 passi dalla pietra dell'est) ponete la pietra del Torrente Impetuoso, dove muore il Sole e ritorna il ciclo notturno, con sopra inciso il Segno dello Scorpione.

Ora potete disporre le Sette Pietre di Coloro che vagano nei Cieli. Piazzate la prima, Saturno, a nord a 3 passi dalla pietra del Grande Freddo. Partendo dalla pietra di Saturno disponete le altre (Giove, Mercurio, Marte, Venere, Sole e Luna) attorno alle pietre centrali, alla distanza che volete dalla pietra di partenza. Ogni pietra deve essere incisa con il proprio Segno.

Al centro di questa configurazione mettete l'altare degli *Antichi* e sigillatelo con il simbolo di *Yog-Sothoth* ed i possenti nomi di *Azathoth*, *Cthulhu*, *Hastur*, *Shub-Niggurath* e *Nyarlathotep*.

Pregate dinnanzi a queste pietre nelle notti di luna calante, volgendo il vostro volto in direzione del Loro arrivo, pronunciando le parole e compiendo i gesti che richiameranno gli *Antichi* permettendogli di camminare ancora una volta sulla Terra.



Evocare Yog-Sothoth ed aprire il Cancelli



ESCLUSIONE

(può essere sostituita con altre esclusioni; usa sale, acqua e incenso)

Zazii, Zamaii, Puidmon il Potente,
Sedon il Forte, El, Yod, He, Vau, He,
Iah, Agla, proteggimi e aiutami mentre io evoco il Cancelli!
(accendere incenso e candele)

Nessun diavolo può avvicinarsi dal Nord!
Nessun diavolo può avvicinarsi da Est!
Nessun diavolo può avvicinarsi da Sud!
Nessun diavolo può avvicinarsi da Ovest!
Nessun diavolo può avvicinarsi dallo Zenit!
Nessun diavolo può avvicinarsi dal Nadir!
(piegarsi verso le direzioni)

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Il Cerchio Infuocato chiude ogni cosa dentro!

Draba, draba, kalta, kalta, entemoss!

Il Cerchio Infuocato chiude ogni cosa fuori!

Draba, draba, kalta, kalta, entemoss!

Accar, Zour e Maroud!

Chiudete il cerchio e non permettete a nessun diavolo di passarci attraverso!

Draba, draba, kalta, kalta, entemoss!

(i partecipanti camminano intorno al cerchio; sale, acqua e incenso vengono spruzzati)

EVOCAZIONE

Per Adonai Elohim, Adonai Jehova

Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon,

Verbum Pythonicum, Mysterium Salamandrae

Cenventus Sylvorum, Antra Gnomorum

Demonia Coeli God, Almonsin Gibor

Jehoshua Evam Zariathnatmik, Veni, Veni, Veni!

(mettete le mani sopra la testa con i pollici e gli indici uniti così da creare un triangolo equilatero; girate la mano destra in modo che metà del triangolo punti in giù creando un parallelogramma; girate la mano sinistra in modo da creare un triangolo che punta in basso; muovetelo giù lungo la fronte, giratelo in su così che il risultato finale sia un triangolo sopra la vostra fronte)

Ascoltami!

Re dello Spazio Infinito!

Motore dei Pianeti!

Il Fondatore della Velocità!

Il Sovrano dei Terremoti!

Il Dominatore del Terrore!

Il Creatore del Panico!

Distruttore!

Il Vincitore Splendente!

Figlio del Caos e del Vuoto!

Guardiano dell'Abisso!

Dio delle Estreme Oscurità!

Signore delle Dimensioni!

Conoscitore dei Misteri!

Guardiano dei Segreti!

Signore del Labirinto!

Vertice degli Angoli!

Dio dei Caprimulgi!

Punto Omega!

Signore del Cancelli!

Colui che apre la Strada!

Il più Vecchio!

Tutto in Uno!

L'unico dalla Vita Prolungata!

Umr At-Tawil!

Iak-Sathath!

YOG-SOTHOTH NAFL'FTHAGN!!!

I tuoi servi ti chiamano!

(prendete il bastone e giratelo in modo che punti prima a destra e sinistra, poi su e giù, quindi avanti e indietro; torcetelo ed immaginate che sia girato a puntare verso la quarta dimensione, perpendicolare alle altre direzioni, indicando la stella ad otto raggi del Caos)

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

APRIRE IL CANCELLO

(il bastone è mantenuto orizzontalmente)

Yog-Sothoth conosce il Cancelllo.

Yog-Sothoth è il Cancelllo.

Yog-Sothoth è la chiave e il guardiano del Cancelllo.

Passato, Presente e Futuro, tutto è uno in Yog-Sothoth.

Da ciò che non può essere nominato,

da Azathoth,

da Nyarlathotep,

da Shub-Niggurath,

dai due serpenti,

da ciò che creò il Vuoto,

da Kadath nel Desolato Freddo,

dall'Altopiano di Leng,

da Yuggoth,

dalle lenti lunari,

dagli imprigionati,

dai liberi,

da Samas, Gibil e Nusuku,

dall'Alto Nome di Ea,

dai Sette Demoni,

Guardiano, lascia che il Cancelllo sia aperto!

Dal Caos,

dal Vuoto,

dalla Luce,

dalle Tenebre,

dall'Aria,

dal Fuoco,

dall'Acqua,

dalla Terra,

Chiave, apri il Cancelllo!

Dal mio sacro giuramento,

Lascia che coloro che vogliono uscire escano!

Lascia che coloro che vogliono entrare vengano!

Lasciaci guardare nella Luce che Nasconde!

Lasciaci guardare nelle Tenebre Accecanti!

Squarcia il Velo!

Rompi lo Specchio!

Rivela l'Illusione!

Osserva, il Cancelllo si apre!

(lentamente girate il bastone da orizzontale a verticale, e fate il segno dello Squarcio del Velo)

Osserva, i Nodi sono pieni di Potere!

Osserva, le Linee sono piene di Potere!

Osserva, gli Angoli si contorcono e si aprono!

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Evocare il Grande Cthulhu

Una supplica al Grande *Cthulhu* per coloro che desiderano il potere per comandare e sottomettere gli altri ai propri voleri.

Nel giorno e nell'ora della Luna, con il Sole nello Scorpione, preparate una tavoletta di cera ed incidetevi sopra i Sigilli di *Cthulhu* e *Dagon*; affumicatela con l'incenso di *Zkauba* e mettetela da parte.



Alla vigilia di Halloween recatevi su un'altura solitaria, dal cui terreno sia possibile osservare l'oceano. Tenendo la tavoletta con la mano destra fate il Segno di *Kish* con la sinistra, quindi pronunciate tre volte il seguente incantesimo:

O Tu che giaci morto ma sempre sogni,
ascolta, il tuo servo ti chiama.
Ascoltami o Grande Cthulhu!
Ascoltami Signore dei Sogni!
Nella Tua Torre a R'lyeh Loro ti hanno sigillato,
ma Dagon potrà rompere il Tuo vincolo maledetto,
ed il Tuo Regno risorgerà ancora.
I Sommersi conobbero il Tuo Nome segreto;
Hydra conobbe la Tua tana;
Rivelami il Tuo segno così che io possa conoscere
la Tua volontà sopra la Terra.
Quando la morte morirà, sarà il Tuo tempo,
e Tu non dovrai più dormire;
concedimi il potere per calmare le onde,
così che io possa sentire il Tuo Richiamo.

Quando l'ultima parola della terza ripetizione muore nell'aria lanciate la tavoletta nell'oceano pronunciando queste parole:

Nella Sua Dimora a R'lyeh il Morto Cthulhu attende sognando,
sebbene Egli risorgerà ed il Suo regno ricoprirà la Terra.

Lui ti apparirà in sogno mostrandoti il Suo segno, con il quale potrai scoprire i segreti del Profondo.

Evocare Shub-Niggurath l’Oscuro

dove le rocce sono state riposte correttamente è possibile evocare *Shub-Niggurath*, ed a colui che conosce i Segni e pronuncia le Parole saranno concessi tutti i piaceri terreni.

Quando il Sole entra nel segno dell’Ariete e la notte è appena giunta, esponi il tuo viso al vento del Nord e recita questi versi a voce alta:

Iah ! SHUB-NIGGURATH !

Grande Capra Nera dei Boschi,
io ti invoco!
(inginocchiatevi)

Rispondi la preghiera del tuo servo,
che conosce le parole del potere!
(fate il segno di *Voor*)

Risorgi, io dico, dal tuo sonno
ed esci con altri mille!
(fate il segno di *Kish*)

Io creo i segni, io pronuncio le parole
che aprono le porte!
Vieni fuori, io dico, io giro la Chiave,
ora! Calpesta la Terra ancora una volta!



Gettate i profumi sui carboni, tracciate il Sigillo di *Blaesu* e pronunciate le parole del potere:



ZARIATNATMIX, JANNA, ETITNAMUS,
HAYRAS, FABELLERON, FUBENTRONTY,
BRAZO, TABRASOL, NISA,
VARF-SHUB-NIGGURATH ! GABOTS MEMBROT !

E quindi l’Oscuro verrà a te ed i mille Cornuti che ululano usciranno dalla Terra. Dovrai tenere in mano davanti a loro il talismano di *Yhe* per piegarli al tuo volere e farli rispondere alle tue domande.

Quando vuoi bandire coloro che hai invocato recita le parole che chiudono il Cancellone e sigillalo con il segno di *Koth*:

IMAS, WEGHAYMNKO, QUAHERS, XEWEFARAM

Evocare il Guardiano

Questo è il rituale per l’evocazione del Guardiano, le cui formule io, Alhazred, ho ricevuto dallo scriba di *Enki*, il nostro Padrone, Signore di tutta la Magia.

Gran cura va posta perché questo spirito indomabile non si ribelli contro il Mago, e per questo motivo va celebrato un sacrificio preliminare in una coppa nuova e pura, con iscritti gli appropriati sigilli, che sono i tre segni oscuri incisi nella caverna della Rocca in cui avvenne la mia iniziazione⁶.

Questi segni debbono essere incisi sulla coppa con uno stilo sottile, o su di essa tracciati in inchiostro nero. L’offerta sacrificale deve essere di pane chiaro, resina di pino e dell’erba chiamata *Olieribos*⁷. Le offerte vanno bruciate nella coppa nuova ed accanto va posta la spada che chiamerai Spada del Guardiano, col suo Sigillo inciso sulla lama. Abbila sempre a portata di mano perché il Guardiano abiterà il luogo nel momento in cui pronunzierai il suo Richiamo e se ne andrà soltanto quando celebrerai il rito del Congedo.

Il Guardiano proviene da una Razza differente da quella umana e diversa anche da quella degli Dei, si dice che egli fosse con *Kingu* e le sue orde al tempo della Guerra tra i Mondi, ma entrò in disaccordo e si unì alle armate di *Marduk*.

Per conseguenza è saggio evocarlo nei Nomi dei Tre Grandi Guardiani che esistevano prima del Conflitto e dai quali sorse il Guardiano e la sua Stirpe: *ANU*, *ENLIL* ed *ENKI* il Signore delle Acque Magiche. Per questo motivo sono talvolta chiamati i Tre Guardiani, *MASS SSARATI*, ed il Guardiano *MASS SSARATU*, o *KIA MASS SSARATU*.

Il Guardiano si mostra talvolta nella forma di un grande e feroce cane, che si acquatta dinnanzi alla Soglia o al Circolo, e terrorizza gli *Idimmu*⁸ che in eterno dimorano attorno alle barriere, in attesa dei sacrifici. Ed il Guardiano innalza la Spada di Fiamma: della quale anche gli Dei Maggiori ebbero sgomento.

Talvolta il Guardiano si mostra in aspetto di Uomo dalla Lunga Veste, raso di peli, con occhi che sempre ti mirano. Ed il Signore dei Guardiani dimora tra le Desolazioni dell’*IGIGI* e guarda soltanto, giammai leva la Spada o combatte gli *Idimmu*, se non quando viene evocata l’Intesa.

Altre volte il Guardiano si mostra come il Nemico, pronto a divorare il Sacerdote che commette errori nei suoi incantesimi, oppure trascura di celebrare il sacrificio, o agisce in sfida all’Intesa, azione per la quale gli stessi Dei Maggiori non potrebbero impedire alla Razza Silenziosa di esigere il prezzo del sangue. E si dice che taluni di quella Razza siano in attesa degli *Antichi*, perché nuovamente giungano a dirigere il Cosmo, assumano la guida di tutte le cose e diano leggi a ciò che è senza legge. Questo è ciò che viene detto.

Invocazione preliminare:

Allorché sia giunto il tempo di evocare per la prima volta il Guardiano, sia netto e puro il luogo della cerimonia; e tratterete attorno a voi un doppio cerchio di bianca farina di grano. E non ci sarà all’interno alcun altare, ma soltanto la Coppa di nuova fattura, con incisi i tre Sigilli. E compirete allora il Rito del Fuoco, con i connessi sacrifici, nella coppa ardente. E la Coppa

⁶ La perduta città di *Irem* nel Deserto Cremisi, il *Raba El Khaliyeh*.

⁷ Una qualsiasi pianta aromatica sottoposta al regime di Saturno: aconito, asfodelo, coca, cipresso, finocchio, ginepro, giusquiamo, mandragola.

⁸ Corrispondono agli elementali della tradizione magica occidentale.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

assumerà il nome di *AGA MASS SSARATU*, e non verrà usata per altra funzione che non sia l'invocazione del Guardiano. E la Coppa sia posta fra l'uno e l'altro Circolo di farina bianca, in direzione di Nord-Est. E le vostre vesti siano nere, ed il vostro capo sia coperto da un cappuccio anch'esso nero. A portata della vostra mano sia la Spada. Ciò si compia nell'ora più tenebrosa della notte. E non vi sia luce, se non quella che viene dalla *AGA MASS SSARATU*. Pronunciate allora l'Invocazione dei Tre, come segue:

ISS MASS SSARATI SHA MUSHI LIPSHURU RUXISHA LIMNUTI!
IZIZANIMMA ILANI RABUTI SHIMA YA DABABI!
DINA DINA ALAKTI LIMDA!
ALSI KU NUSHI ILANI MUSHITI!
IÄ MASS SSARATI ISS MASS SSARATI BA IDS MASS SSARATU!

Questa formula particolare dovrà essere pronunciata ogni volta che il Sacerdote si ritenga in pericolo, nel corpo o nello spirito. Giungeranno allora in suo soccorso i Tre Guardiani ed il Supremo Guardiano. Si pronunceranno quindi le parole

IDS MASS SSARATU

e si conficcherà con forza la Spada nel terreno dinanzi alla *AGA MASS SSARATU*. Allora, si manifesterà il Guardiano per assumere le istruzioni dal Sacerdote.

Invocazioni successive:

Queste verranno celebrate nel corso di qualsiasi Cerimonia in cui sia necessario convocare il Guardiano perché vigili i confini di un Circolo o la Soglia di un Cancelli. La Spada va conficcata nel terreno come già detto, in direzione nord-est, ma la *AGA MASS SSARATU* non sarà necessaria, a meno che voi, da più di una luna, non abbiate celebrato sacrifici al vostro Guardiano, nel qual caso, dovrete operarne uno in suo onore. Sollevate la coppa delle Invocazioni, la coppa di Inanna, e pronunciate la formula con voce chiara e ben distinguibile:

IÄ MASS SSARATU!
Ti convoco per il Fuoco di Girra,
i Velami della Sommersa Varloorni,
e per le Luci di SHAMMASH.
Ti convoco qui, di fronte a me, come ombra visibile
in forma visibile, per Vigilare e Proteggere
questo Sacro Circolo, questa Santa Soglia di [nome].
Colui il cui Nome è Indicabile, il Numero è Sconosciuto,
che nessun uomo ha mai scorto,
che nessun geometra ha mai misurato,
che nessun mago ha mai evocato
TI CHIAMI QUI ORA!
Levati: per ANU io ti convoco!
Levati: per ENLIL io ti convoco!
Levati: per ENKI io ti convoco!
Desisti dall'essere il Dormiente di EGURRA.
Desisti dal giacere in attesa sotto le Montagne di KUR.
Levati, dai pozzi dell'antico olocausto!
Levati, dal remoto Abisso di NARR MARRATU!
Vieni, per ANU!
Vieni, per ENLIN!
Vieni, per ENKI!
Nel nome del Patto, levati e vieni dinanzi a me!
IÄ MASS SSARATU! IÄ MASS SSARATU!
IÄ MASS SSARATU ZI KIA KANPA!

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

BARRGOLOMOLONETH KIA!
SHTAH!

Il Guardiano, a questa invocazione, si disporrà a vigilare la Soglia del Cancelli o il Circolo e vi rimarrà fino a quando il celebrante non gli darà licenza di andarsene, appoggiando la mano sinistra sull'elsa della Spada e pronunciando la formula

BARRA MASS SSARATU! BARRA!

Non dovrete mai abbandonare il sacro recinto prima di aver dato licenza di andarsene al Guardiano, od egli vi divorerà. Tali sono le leggi.

Invocazione dello Spirito del Fuoco:

Questa che segue è l'invocazione allo Spirito del Fuoco, va pronunciata prima di ardere il sacrificio al Guardiano nella *AGA MASS SSARATU* per consacrarla:

Spirito del Fuoco, Ricorda!
GIBIL, Spirito del Fuoco, Ricorda!
GIRRA, Spirito delle Fiamme, Ricorda!
O Dio del Fuoco, Possente Figlio di ANU, Spaventevole fra i Tuoi Fratelli, sollevati!
O Dio della Fornace, Dio della Distruzione, Ricorda!
Sollevati, o Dio del Fuoco, GIBIL, nella tua Maestà, e divora i miei nemici!
Sollevati, o Dio del Fuoco, GIBIL, nella tua Forza, e ardi le potenze malvagie che mi
perseguitano!
GIBIL GASHRU UMANA YANDURU
TUSHTE YESH SHIR ILLANI U MA YALKI!
GISHBAR IÀ ZI IÀ
IÀ ZI DINGIR GIRRA KANPA!
Levati, Figlio del Disco Fiammeggiante di ANU!
Levati, Figlio dell'Aurea Arma di MARDUK!
Non sono io, ma ENKI, Signore della Magia, che ti convoca!
Non sono io, ma MARDUK, Uccisore della Serpe, che ti chiama:
vieni, qui e ora!
Ardi il Male ed i Malvagi!
Ardi lo Stregone e la Strega!
Divorali! Bruciali! Distruggili!
Consuma loro le forze!
Portali via!
Levati, GISHBAR BA GIBBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA!
Spirito del Dio del Fuoco, sei convocato!
HAHAMMANUNU!

Contro le forze del male:

Questo incantesimo vi proteggerà, prima della Cerimonia del Guardiano, dagli influssi malefici di coloro che potrebbero ostacolare la tua opera.

Se siete perseguitati dagli incantesimi degli adoratori degli *Antichi*, fabbricatevi immagini a loro somiglianza, una maschile ed una femminile, e bruciatele nelle fiamme della *AGA MASS SSARATU*, pronunciando il seguente Incantesimo del Legame:

Io vi invoco, Dei della Notte!
Insieme con voi io chiamo la Notte, la Donna Velata
io chiamo il Meriggio, la Tenebra ed il Mattino:
perché mi hanno incantato
Io Stregone e la Strega mi hanno legato.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Il mio Dio e la mia Dea gemono su di me,
sono immerso nel dolore a causa del male che mi opprime.
Io mi levo ritto, non rimango a giacere
né durante la notte né durante il giorno.
Hanno riempito la mia bocca d'erba!
Hanno chiuso la mia bocca con la corda!
Hanno disseccato l'acqua per la mia sete.
La mia gioia è dolore, la mia felicità è pena.

Levatevi, o Grandi Dèi! Udite il mio lamento!
Datemi giustizia! Considerate la mia condizione!
Ho le immagini dello Stregone e della Strega,
del mio incantatore e della mia incantatrice.
Che tre Guardiani della Notte dissolvano i loro malefici!
Che le loro bocche si dissecchino,
le loro lingue diventino vischiose.
Che le parole che hanno pronunciato a mio danno
si sciolgano come la cera!
Che l'incantesimo che hanno intessuto si dissolva come miele.
Il loro nodo è sciolto!
La loro opera è distrutta!
Le loro voci risuonano nel deserto e nella desolazione:
perché questo è ciò che hanno decretato gli Dei della Notte.
Tutto è finito.

Libro dei Materiali

Strumenti di protezione

Svariati sono gli strumenti che possono aiutare l'evocatore per difendersi dagli spiriti con cui verrà in contatto:



Segno Antico: questo è un segno dal grande potere, benedetto dai chierici degli *Dei Maggiori*, Loro devono sottomettersi, non importa la dimensione, ho usato segni sia grandi che piccoli.

Roccia di Sale: è efficace contro gli *Shuggoths*, la *Razza Antica* ed i funghi di *Yuggoth*. Dovete essere vicini per pungere la Loro "carne", molto vicini.

Scudo del Chaos: si tratta di un piccolo scudo con le otto frecce del Chaos impresse sopra. Lo scudo è stato visto per l'ultima volta nelle vicinanze delle Terre Verdi⁹. Offre immunità dagli attacchi fisici fatti dalle entità che non sono di questo mondo.

Esplosivi: gli *Antichi Sommersi* possono essere danneggiati normalmente. Gli esplosivi sembrano infliggere il danno maggiore. Sfortunatamente il fuoco non li danneggia più di tanto a causa della loro pelle dura.

⁹ Nel testo originale Greenland, non ho trovato riferimenti in relazione a questo luogo.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Fuoco: non è certo che il fuoco possa danneggiare coloro che abitano là fuori, in ogni caso è sempre consigliabile portare con sé olio o una fonte di luce sicura.

Specchio: inutile contro le creature più intelligenti, ma può distrarre quelle più stupide.

Polvere da sparo: impedisce agli *Shuggoths* di annusare e rintracciarvi. Può essere utile anche contro altre creature.

Strumenti speciali di protezione

Incenso di Zkauba¹⁰: nel giorno e nell'ora di Mercurio e con la Luna crescente, prendete parti uguali di mirra, zibetto, storace, assenzio, assafetida, galbanium¹¹ e muschio, mischiateli assieme e riduceteli ad una polvere fine. Piazzate il composto in un vaso di vetro verde e chiedetelo con un tappo di ottone dopo averci inciso i simboli di Marte e Saturno. Elevate il vaso ai quattro venti e gridate le supreme parole del potere in questo modo:

verso Nord: *ZIJMUORSOBET, NOIJM, ZAVAXO!*

verso Est: *QUEHAIJ, ABAWO, NOQUETONAIJI!*

verso Sud: *OASAIJ, WURAM, THEFOTOSON!*

verso Ovest: *ZIJORONAIFWETHO, MUGELTHOR, MUGELTHOR-YZXE!*

Coprite il vaso con un panno di velluto nero e mettetelo da parte. Per le sette notti successive lavate il vaso al chiaro di luna, mantenendolo celato sotto il panno dal canto dall'alba al tramonto.

Fatto questo l'incenso è pronto all'uso, ma deve essere maneggiato con cura perché ha il potere di evocare e comandare le *Legioni Infernali*.

Durante l'ultimo rito è possibile aumentare l'efficacia dell'incenso aggiungendo una parte polverizzata di una mummia.

Gettate l'incenso sui tizzoni ardenti di tasso o quercia durante le evocazioni, il fumo generato incanterà le *Presenze* che giungeranno sottomettendole ai vostri voleri.

Scimitarra di Barzai¹²: nel giorno e nell'ora di Marte e con la Luna crescente, forgiate una scimitarra di bronzo con un'elsa di fine ebano. Nel giorno e nell'ora di Saturno e con la Luna decrescente accendete un fuoco con rami di lauro e tasso ed offrendo la spada alle fiamme pronunciate la seguente invocazione:

HCORIAXOJU, ZODCARNES, Io potentemente ti invoco e ti risveglio, o grande spirito che dimora nel Grande Abisso.

Nel temibile e potente nome di *AZATHOTH* vieni fuori ed infondi potere in questa spada forgiata secondo l'antica tradizione.

Per *XENTHONO-ROHMATRU*, io ti comando o *AZIABELIS*,
per *YSEHYRORROSETH*, io ti chiamo o *ANTIQUELIS*,
e nell'immenso e terribile nome di *DAMAMIACH*
io ti impongo di venire fuori o *BARBUELIS*,

¹⁰ L'autore del testo originale accenna a dei simboli necessari per la preparazione dell'incenso, ma non fornisce alcuna immagine o descrizione.

¹¹ Non ho trovato traduzione per questo termine, ma siccome tutti gli altri sono piante o derivati, suppongo lo sia anche il galbanium.

¹² Su entrambi i lati della spada devono essere incisi dei simboli non rappresentati nel testo originale.

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

assistimi! Aiutami! Dona potere al mio incantesimo,
cosicché questa spada che ha incise le rune del fuoco
abbia la virtù di insinuare la paura in tutti gli spiriti che non
seguiranno i miei comandi,
e mi assista nella creazione dei Circoli, figure e simboli mistici
necessari per operare le Arti Magiche.

Nel nome del grande e maestoso *YOG-SOTHOTH*
e nell’invincibile segno di *Voor* (fare il segno)
Dona Potere! Dona Potere! Dona Potere!

Quando le fiamme diventano blu è un chiaro segno che gli spiriti
hanno risposto alle vostre richieste e dovete raffreddare la lama in
una mistura di acqua salata e bile di gallo.

Gettate dell’incenso di *Zkauba* sul fuoco e congedate gli spiriti
evocati con queste parole:

Nei nomi di *AZATHOTH* e *YOG-SOTHOTH*,
il loro servo *NYARLATHOTEP*
e per il potere di questi segni (fare il Segno Antico),
io vi congedo,
uscite in pace da questo luogo
e non tornateci finché non vi chiamerò.
(sigillate il Portale con il segno di *Koth*).

Avvolgete la scimitarra in un panno di seta nera e custoditela
accuratamente, perché se verrà impugnata da una mano diversa
dalla vostra, le sue preziose virtù saranno perdute per sempre.

Polvere di IBN GHAZI: Prendete tre parti di polvere da una tomba il cui cadavere vi sia
sepolto da duecento anni o più. Prendete due parti di Amaranto
polverizzato, una parte di foglie di edera ed una di sale fine.
Combinare tra loro gli ingredienti, usando un mortaio, nel giorno e
nell’ora di Saturno. Fate il segno di *Voor* sul composto, sigillatelo in
un’urna di piombo con sopra inciso il sigillo di *Koth*.
Ogni volta che avrete a che fare con le manifestazioni di spiriti,
prendete un pizzico di polvere e dal palmo della vostra mano
soffiatela verso di loro. Ricordatevi inoltre di fare sempre il Segno
Antico al loro apparire, altrimenti le spire dell’oscurità entreranno
nella vostra anima.

Unguento di Khephnes: Consacrando il vostro capo con l’unguento di Khephnes sarete in
grado di conoscere gli eventi futuro durante il sonno.
Con la Luna in fase crescente mettete in un crogiolo di terracotta
un’abbondante quantità di olio di Loto, spruzzateci sopra della
mandragola polverizzata e mescolate bene usando un rametto
biforcuto di Biancospino selvatico. Fatto ciò dovete pronunciare
l’incantesimo di *Yebsu*:

*Io sono il Signore degli Spiriti,
Oridimbai, Sonadir, Episghes,
Io sono Ubaste, Pho nato da Binui Sphe, Phas;
Nel nome di Auebothiabathabaithobeuee,
dai potere alla mia magia o Nasira Oapkis Shfe,
dai potere Chons-in-Thebes-Nefer-hotep, Ophois,*

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

dai potere! O Bakaxikhekh!

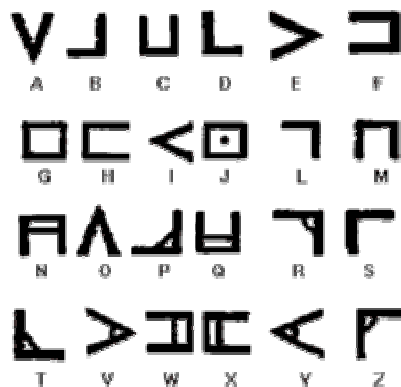
Aggiungete alla pozione un pizzico di terra rossa, nove gocce di Natron¹³, quattro gocce di balsamo di Olibanum¹⁴ ed una goccia di sangue (dalla vostra mano destra). Combine il tutto con una misura a piacere di grasso di papero e ponete il recipiente sul fuoco. Quando comincia ad alzarsi un fumo scuro ed il contenuto è amalgamato, fate il Segno Antico e rimuovete il contenitore dalle fiamme. Attendete che l'unguento si raffreddi, poi ponetelo in un'urna di fine alabastro, che conserverete in un luogo segreto noto solo a voi finché non ne avrete bisogno.

Libro dei Segni

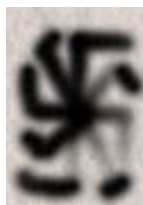
1a Parola è potente. Altrettanto potenti sono Segni, Simboli e Scritture. Qui vi illustrerò i segni protettivi, i sacri simboli e le antiche lingue che vi serviranno per controllare gli *Antichi*.

Alfabeto di Nug-Soth¹⁵

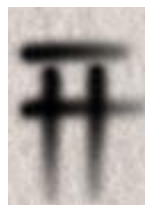
i caratteri di *Nug-Soth* sono la Chiave dei Piani, impiegateli nell'Arte Talismanica ed in tutte le iscrizioni sacre.



Simboli Sacri



Azathoth



Nyarlathotep



Potere



Shub-Niggurath



Yog-Sothoth

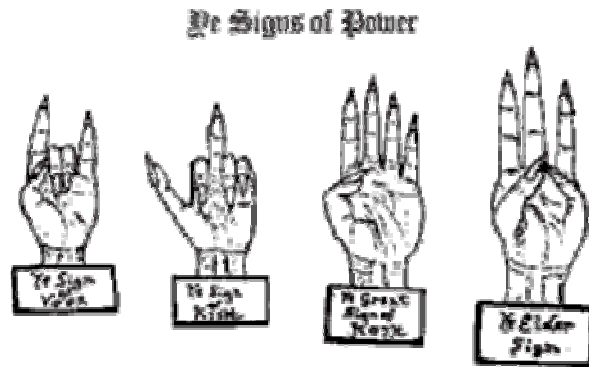
¹³ Nessuna traduzione trovata per questo termine.

¹⁴ Nessuna traduzione trovata per questo termine.

¹⁵ La lettera C si pronuncia sempre come la lettera K.

Segni Potenti

Questi segni devono essere formati usando la tua mano sinistra quando li impieghi nei rituali.



Il primo è il Segno di *Voor* ed in natura è il vero Segno degli *Antichi*. Usatelo ogni volta che volete supplicare Coloro che sempre attendono al di là della Soglia.

Il secondo è il Segno di *Kish*, che abbatte tutte le Barriere ed apre i Portali per accedere agli altri Piani.

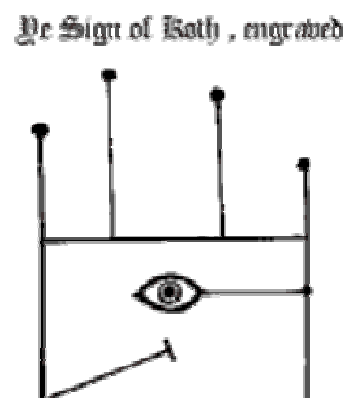
Il terzo è il Grande Segno di *Koth*, che sigilla i Cancelli e protegge il Sentiero.

Il quarto è il Segno Antico degli *Dei Maggiori*, protegge chi invoca il Potere di notte e bandisce le forze minacciose ed ostili.

Alcuni di questi segni hanno anche altre forme, che se vengono incise sulla Pietra Grigia di *Mnar* servono per richiamare il potere dei *Grandi Antichi* per sempre.



Segno Antico (da incidere)



Segno di Koth (da incidere)

Libro dei Rituali

Richiosa è la strada che conduce alla Vera Conoscenza ed alla padronanza dei Poteri Arcani. Solo i folli possono cercare di eseguire un rituale senza conoscere tale arte alla perfezione. Questi scellerati tentativi sono destinati a fallire. Chi invece eseguirà il rituale di

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Dho-Hna con la giusta cognizione potrà passare attraverso il Cancellò della Creazione ed entrare nell'Abisso dove risiede il nebuloso *Lord S'ngac* che in eterno custodisce il Mistero del Caos.

Gli Antichi e la Magia Terrena

Veramente folle è lo stregone che, intossicato dalla propria bramosia di potere, pretende di imporsi agli *Antichi* come se fossero dei semplici demoni ed evocarli usando banali trucchi, incantesimi e la Stella a Cinque Punte.

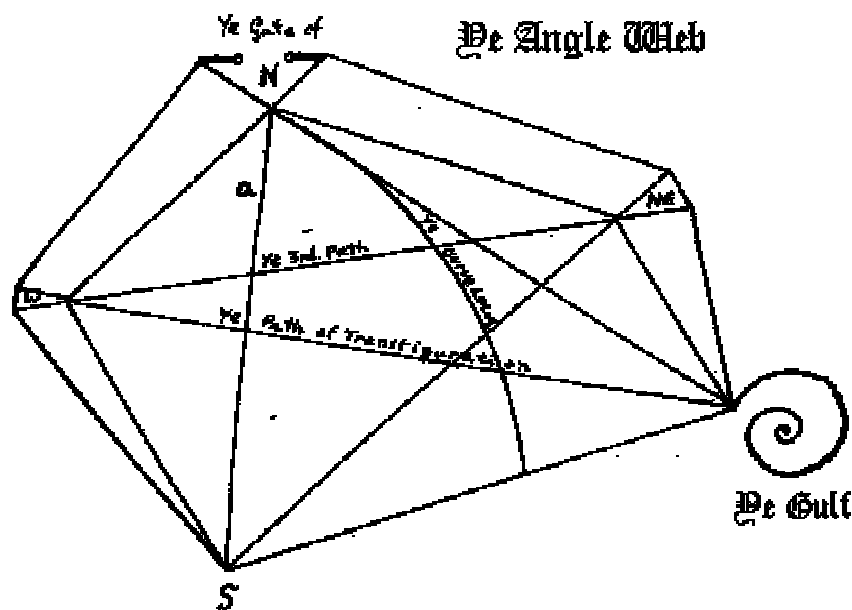
I demoni obbediranno a queste evocazioni, ma gli *Antichi* sono ben più di un semplice demonio e lo sventurato sarà impotente dinnanzi a loro come un bambino che cerca di placare la furia del vento.

Il mago più potente, *Ibn Al-Kadil*, applicò in mia presenza le sue regole per evocare uno di Loro, una creatura chiamata *Y-----c*, che non è altro che un'ombra del Grande *Cthulhu*, sia in potenza che in temibilità. *Ibn Al-Kadil* mi disse che era sufficiente pronunciare il nome di *Y-----c* per evocarlo, ed anche semplicemente sussurrarlo sarebbe stato certamente un disastro. Il mago usò su se stesso i più potenti incantesimi protettivi, talismani e pozioni prima di eseguire il rito. Purtroppo la creatura era subdola ed astuta, apparve prima che tutto fosse pronto, si avventò sullo stregone e sparì in un battito di ciglia, lasciando di *Ibn Al-Kadil* solamente una pila di ciondoli protettivi.

Vi dico quindi il vero affermando che gli *Antichi* non obbediscono al loro evocatore, ma lo disdegnano; e per alcuni di Loro il semplice pensiero è come aprirgli un Cancellò.

Il Rituale di Dho-Hna

tracciate la “ragnatela” con la Scimitarra di Barzai ed offrite il fumo mistico dell'Incenso di Zkauba.



Entrate nella “ragnatela” dal Cancellò del Nord e recitate l'incantesimo di *Na*:

ZAZAS, NASATANADA, ZAZAS ZAZAS

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

Procedete verso il punto Sud sul tragitto α (alfa), dopo di che fate il Segno di Kish pronunciando la Parola Tripla del Potere tre volte:

OHODOS-SCIES-ZAMONI

Andate quindi all'angolo di Nord-Est intonando i tre versi del Quinto Canto di *Nyarlahotep* ricordandovi di fare le quindici genuflessioni passando per la “curve locus”:

*Tutti gli Antichi dimorano nell'Oscurità,
al centro di Tutti dimora Lui che è l'Oscurità;
e questa Oscurità sarà eterna quando Tutti dovranno inchinarsi davanti al Trono di Onice.*

Raggiunto l'angolo fermatevi e fate il Segno di Kish pronunciando le parole che aprono il portale e fermano il corso del tempo:

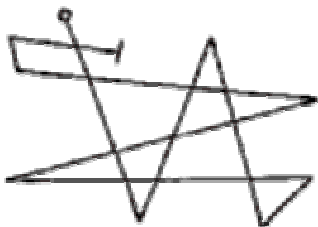
*ABYssus-D|AcoNrsus,
ZEXOWE-AZATHOTH!
NRRGO, IAA! NYARLATHOTEP!*

Seguite il Terzo Percorso (3rd Path) fino all'angolo Ovest e qui inchinatevi in silenzio per tre volte facendo il Segno di Voor. Giratevi e percorrete il Sentiero della Trasfigurazione raggiungendo l'ultimo angolo. Aprite il Cancelli sull'Abisso affermando nove volte:

*ZENOXESE, PIOTH, OXAS ZAEGOS, MAVOC NIGORSUS, BAYAR!
HEECHO! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH! YOG-SOTHOTH!*

Fate il Sigillo della Trasformazione ed entrate nel Golfo.

The Sigil of Transformation



Appendice

Byatis, il serpente barbuto

byatis, il serpente barbuto, è il Dio della dimenticanza e figlio di *Yig*. Venuto dalle stelle con i più *Antichi*, lo si può richiamare inchinandosi davanti alla sua immagine e toccandola. Il suo sguardo porta l'oscurità nella mente di chi lo incrocia, costringendolo a camminare fino ai suoi artigli. Egli banchetta con le sue vittime ed assimila parte della sua vitalità per diventare sempre più grande. Esiste uno stretto legame tra *Byatis* e gli idoli che lo raffigurano, quindi chiunque ne possieda uno ne sarà influenzato, i suoi sogni saranno incubi e lo attenderà un terribile destino.

Nyarlahotep

necronomicon

“Il Libro dei Morti”

io ho sentito il Caos Strisciante al di là delle stelle. E Loro crearono *Nyarlathotep* come messaggero e lo vestirono col Caos, in modo che il suo aspetto fosse sempre nascosto e fuggevole. Chi conosce il segreto di *Nyarlathotep*? Lui è la maschera e la volontà di Coloro che furono quando il tempo ancora non esisteva. Lui è il sacerdote dell'Etere, l'abitatore dell'Aria ed ha tanti aspetti che nessuno può ricordare. Le onde si congelano davanti a Lui; gli Dei temono il suo richiamo; nei sogni degli uomini egli sussurra; tuttora chi conosce il suo aspetto?



*Dal recondito Egitto venne lo strano Oscuro;
Silente e scarno e misteriosamente fiero;
Avvolto in una stoffa rossa come un tramonto
fiammeggiante.*

Il Verme che rosicchia



e caverne più profonde, dove non è possibile arrivare e nessun occhio può vedere, sono luoghi maledetti. Grandi buchi vengono scavati in segreto da orride creature, i Vermi che rosicchiano, nascosti negli anfratti più remoti della Terra, attendono il giorno in cui potranno strisciare all'aperto ed appestare il mondo con la loro presenza.